L'ANGE DES MUTANTS

Par David Hodent

Pour la petite histoire

Suite à une aventure dans les Jeunes Royaumes, un Myrrhynien ailé a emprunté un passage du multivers. Ce dernier l'a conduit directement à la Porte Suintante la Schwarzwald. Son arrivée fut remarquée par les Utters qui venaient d'envoyer un de leur chaman pour son rite de passage. Ils ont pris cette venue comme un signe et le considèrent comme une divinité.

Après un certain temps passé à Uttgard, il a compris la haine que lui portaient les princes des mutants vis-à-vis de l'adoration que lui portent les visqueux. De ce fait, il a décidé de partir à l'aventure dans ce monde inconnu. Sa surprise fut énorme lors de sa première rencontre avec les humains de ce monde. Les Chevaliers Génétiques l'ont directement considéré comme un grotesque sans autre forme de procès et l'ont chargé (un gars de près de 2m10 avec une grande paire d'ailes, c'est obligatoirement un mutant …). Le Myrrhynien s'est défendu du mieux et a pris la fuite pour s'égarer dans la forêt noire. Depuis ce temps, il erre sur les abords de la Schwarzwald et prend la défense de tous les mutants qui sont la cible des attaques des Chevaliers Génétiques et autres groupes…

L'époque : Avant l'invasion de l'Empire Ténébreux.

Introduction

Les employeurs possibles :

- **<u>Les Chevaliers Génétiques</u>**

Suite aux attaques organisées contre les troupes de Chevaliers Génétiques s'aventurant dans la forêt noire, ces derniers ont décidé de sous traiter le problème et d'employer un groupe d'aventuriers qui pourra capturer ou tuer l'ange des mutants. Le Rittmeister Elmerik von Ramm sera chargé du recrutement des personnages.
Lieu de rencontre : Ulm.

- **<u>La Confrérie de la bête</u>**

La confrérie de la bête ayant des membres dans tous les cercles de la société Germanique, ils ont eu des brides d'informations sur la créature qui prend la défense des grotesques contre les Chevaliers Génétiques. Une fois le guide prévenu, ce dernier a décidé que cet homme ailé ferait un très bon ange déchu et preuve incontestée sur la venue de l'antékrist. Le guide chargera des membres de la secte de recruter des aventuriers afin de trouver et de leur ramener le mutant qui fait tant parler de lui.
Lieu de rencontre : Une auberge dans les environs de la Schwarzwald. (Cités Rhénanes …)

- **<u>Les Evolutionnistes</u>**

Une telle créature a attiré l'attention de Maître Dançek. Il pense que ce mutant ferait un bon réceptacle pour implanter ses embryons. Il enverra un de ses assistants pour recruter des aventuriers capables de lui ramener vivant cette force de la nature tenant tête aux Chevaliers Génétiques.
Lieu de rencontre : Une auberge dans les environs de la Schwarzwald. (Cités Rhénanes …)

Bien sûr la rémunération pour une telle expédition sera forte, quelque soit l'employeur des PJ.

- **<u>Les Granbretons</u>**

L'ordre du Mutant pourrait envoyer quelques un de leurs hommes (si les personnages font partis de cet ordre) ou une toute autre équipe de masques de bête qui se verrait sanctionner de cette mission afin de se racheter d'une faute. Cette mission aurait pour but de ramener ce spécimen et de le faire intégrer l'ordre.
Lieu de rencontre : Londra.

Un tel exploit lèverait toutes les sanctions retenues contre les PJ (voir une évolution au sein de leur ordre).

Comment trouver un mutant dans la Schwarzwald ?

Selon l'employeur :

1. Les Chevaliers Génétiques
2. La Confrérie de la bête
3. Les Evolutionnistes
4. Les Granbretons

1. Une fois les PJ passé au détecteur, les Chevaliers Génétiques donnent une carte sommaire de la frontière de la forêt avec les zones d'attaques du mutant sur leurs troupes et autres informations sur les dangers du terrain, de la végétation et des créatures.

2. & 3. <u>Interroger les postes frontières des chevaliers génétiques :</u> Ces derniers sont d'accord pour donner des informations aux PJ à 2 conditions :

- Ils doivent se soumettre à détecteur de mutant (afin de voir s'ils ne seraient pas de potentiels alliés allant renforcer les rangs du mutant).
- Ils doivent ramener la preuve de la capture du mutant. Si les PJ suivent cette requête, ils exécuteront le monstre et les PJ, s'ils se rebellent.

1, 2 & 3 Trouver un guide :
Il faudra trouver quelqu'un d'assez fou pour les mener à travers la Schwarzwald. Ou faire ami avec un mutant. Ou encore en capturer un.

1, 2 & 3 Système D :
Une bonne préparation physique, mentale et matériel et GO, GO, GO…

4. L'ordre du Mutant et/ou celui des personnages se fera un plaisir de leur mettre l'équipement nécessaire à disposition. Ils seront accompagnés en ornithoptère aux abords de la Schwarzwald.

Les événements

Rencontre avec le Myrrhynien

Selon l'approche des personnages vis-à-vis de l'ange des mutants :

- ***Traque et Capture***
  Si les personnages arrivent à trouver son repaire qui est aménagé dans un chêne noir. A force de filature et lui tendent un piège ou une embuscade afin de le capturer.

- ***Rencontre et discussion.***
  Suite à un combat opposant les aventuriers à un groupe de mutant, l'ange intervient afin de mettre fin au conflit de façon pacifiste et fait connaissance.

Donc peu importe le moyen de rencontre, l'essentiel est que l'ange des Mutants puisse leurs raconter son histoire. Cette dernière fera comprendre aux personnages la vraie identité de l'ange et les conduira à faire un choix sur le chemin à suivre vis-à-vis de la mission qui leur a été confiée.

Secondaire : afin de pimenter

Avant la rencontre :

- Les Personnages arrivent sur une zone de radioactivité forte.
- Un petit groupe de farfadets va jouer quelques mauvais tours aux PJ. (cf. p 51 AG)
- Sol mouvant acide : le sol avale 1 points de taille par round et 2 points si le personnage n'arrive pas à garder son calme (Jet de POUx3).
  L'acidité du sol augmente de virulence tous les 6 points de taille absorbés :
  - De 1 à 6 points : l'acide provoque 1d3-1 points de dégâts.
  - De 7 à 12 points : l'acide provoque 1d4 points de dégâts.
  - De 13 à 18 points : l'acide provoque 1d6+1 points de dégâts.
  - De 18 et + : Cumul des 3 acides + Asphyxie.

  Il faut prendre en compte la protection de l'armure (Cf. HNE p 86).

  Pour extraire une personnage prise dans le sol mouvant acide faire un jet de FOR : TAI (chaque points de TAI pris dans le sol compte double).
- Ronces Mouvantes (cf. HNE p 206) Libre au MJ de décider si les PJ tombent sur une ronce mouvante de type courante ou sur celle capable de tuer un éléphant ou pire encore tomber sur leur site de la Schwarzwald soit disant étendu comme un grand lac.
- Les personnages arrivent sur une petite clairière remplie de champignons vénéneux. S'ils n'y prennent pas garde et les écrasent. Les champignons lâcheront un gaz hallucinogène. (VIR 15, durée 1d6+1 heures)

Après la rencontre :

- Les Princes des Mutants organisent un assassinat contre l'ange afin de l'éliminer et de reprendre le pouvoir sur les Utters. Les personnages seront bien sûr en contact avec le Myrrhynien soit pour déjouer le complot ou pour l'aider à survivre à cet attentat. (Tous les moyens sont bons pour le supprimer : attaque directe ou discrète)
- Si l'employeur n'est pas Maître Dançek, il enverra un assistant et quatre de ses gardes du corps mutants afin de trouver le futur porteur de ses progénitures.
- L'intervention d'un agent du Bâton Runique afin d'orienter les personnages joueurs à aider le Myrrhynien à retourner dans son plan d'origine plutôt que de le livrer à des personnes qui en feront une chose pire. (Si les employeurs sont les Evolutionnistes ou la Confrérie de la Bête)
- L'ordre du Mutant désireux de recruter une telle pureté aura envoyé une petite troupe afin de recruter l'ange. Par malchance, les aventuriers pourraient faire leur rencontre.
- Si les personnages sont des Granbretons. Ils peuvent rencontrer Golab et sa légion de l'enfer. Ce dernier désirera peut être les enrôler ou les pourchasser !!!
- Un grand collectionneur de mutants tel Agonosvos sera peut être dans les parages afin de mettre la main sur un tel spécimen.

Le dénouement

Heureux

Si les personnages sont des êtres bons, ils laisseront l'ange des mutants en liberté et/ou l'aideront peut être même à retourner son plan d'origine. (Ils trouveront l'idée de leur propre chef ou l'agent du Bâton Runique pourra leur souffler)

Le cas ou les aventuriers aident le Myrrhynien a trouvé un moyen de retourner dans son plan.

Plusieurs choix s'offrent à eux :

- il y a un savant-sorcier dans le groupe est il a une connaissance assez importante en million de sphères…
- le groupe se lance à la recherche d'un savant capable de le renvoyer dans son plan.
- ils le renvoient par la porte suintante après tout c'est de là qu'il est arrivé. (De plus, on peut imaginer que la porte suintante ne donne accès que sur les Jeunes Royaumes !!!)

Malheureux

S'ils préfèrent l'appas du gain et que la vie d'un homme n'a pas de valeur. Ils exécuteront leur mission sans aucun remord et encaisseront une forte récompense pour avoir livrer une telle créature.

Dans les 2 cas les PJ seront pris en chasse par une ou plusieurs factions des employeurs possibles et là, combats, embuscades, ... Ces derniers interviendront directement dans la Forêt Noire ou sur le retour des personnages, s'ils décident d'effectuer leur mission à la lettre.

Conclusion

Suivant le comportement des personnages, ils apporteront de l'aide au Myrrhynien pour le

renvoyer dans son plan. Satisferont les désirs de leur employeur et ce dernier sera fort généreux (ou essayera de les éliminer pour garder secret ses activités).

D'autre part, les joueurs décideront peut être de se joindre à l'ange des mutants afin de découvrir son monde…

Les PNJs

L'Ange des Mutants

FOR 19 **CON** 22 **TAI** 20 **INT** 17 **POU** 18 **DEX** 18 **APP** 22 **PdV** 21 **MD** +1D6
DEP Course 7, Vol 11.

Armure : 1d6-1 Cuir souple, 2 Protection naturel (ailes et plumes)
Armes : Arc de chasse 105 %, dégâts 1d6+1+1d3, Portée 80 m ; Lance courte 91 %, dégâts 1d6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 79 %, Art (Stratégie et tactique militaire) 60 %, Chercher 85 %, Connaissance de la Schwarzwald 35 %, Déplacement Silencieux 74%, Ecouter 55 %, Esquive 76 %, Europe 01%, Grimper 63 %, Jeunes Royaumes 26 %, Lancer 58 %, Million de Sphères 06 %, Pister 73 %, Orientation 69 %, Se Cacher 53 % Vol 105 %.

Traits Particuliers : 26 ans, 210 cm, 120 kg, long cheveux blond, yeux gris vert, mis à part sa grande paire d'ailes blanches dans le dos, il a un physique qui ne laisserait pas indifférentes les dames des cours d'Europe. Il est vêtu d'un pagne en fourrure.
Passions Directrices : Haine (Chevaliers Génétiques) 15, Passe-temps (Trouver un moyen de retourner dans les Jeunes Royaumes) 18.
Alliance : +0, -100 (Aux yeux du Bâton Runique, l'âme de l'Archange des Mutants n'a rien à faire sur Terre)

Les Chevaliers Génétiques

FOR 15 **CON** 16 **TAI** 14 **INT** 12 **POU** 14 **DEX** 14 **APP** 11 **PdV** 15 **MD** +1D4
Armure : 1d10+2 Armure de plaques (heaume porté).
Armes : Bouclier entier 50 %, dégâts 1d4+MD+ Repousser, PdS 22 ; Epée bâtarde 70 %, dégâts 1D10+1+MD, PdS 20 ; Fléau d'armes 2M 50 %, dégâts 1D10+1+MD ; Lance de Cavalerie 70 %, dégâts 1D8+1+2D6, PdS 15.

Compétences : Bagarre 85 %, Chercher 60 %, Equitation 80 %, Esquive 50 %, Germain 28 %, Lancer 45 %, Langue Commune 70 %.

Les gardes du corps de Maître Dançek

FOR 20 **CON** 22 **TAI** 11 **INT** 08 **POU** 12 **DEX** 11 **APP** 14 **PdV** 16 **MD** +1D6
Armure : 1d6-1 (Cuir)
Armes : Hache d'armes 99 %, dégâts 1d8+2+MD, PdS 15 ; Bouclier petit 65 %, dégâts 1d3+MD+ repousser, PdS 20.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 36 %, Bagarre 63 %, Chercher 56 %, Ecouter 65 %, Esquive 44 %, Grimper 43 %, Langue Commune 40 %.

Traits Particuliers : 20 ans, 170 cm, 95 kg, une musculature hors du commun cachée sous des couches de vêtements épais, leurs visages sont identiques (à la magie de la chirurgie).

Passions Directrices : Loyauté (Maître Dançek) 18, Travers (maladie mentale) 8.

Les Masques de bêtes de l'ordre du Mutants

FOR 17 **CON** 14 **TAI** 15 **INT** 08 **POU** 09 **DEX** 12 **APP** 04 **PdV** 15 **MD** +1D4
Armure : 1d10+2 (heaume porté) Plaques Granbretonnes.
Armes : Marteau de guerre 69 %, dégâts 1d6+2+MD, PdS 20 ; Bouclier entier 55 %, dégâts 1d4+MD+ repousser, PdS 22.

Compétences : Bagarre 73 %, Chercher 26 %, Déplacement silencieux 45 %, Ecouter 35 %, Esquive 54 %, Grimper 48 %, Lancer 85 %, Sauter 55 %, Se cacher 35 %.

Traits Particuliers : environ la vingtaine, 185 cm, 100 kg, très laid avec des malformations diverses.
Passions Directrices : Loyauté (Lord Sarran Rappanus) 14.

Les représentant de la confrérie de la bête

FOR 13 **CON** 13 **TAI** 13 **INT** 14 **POU** 14 **DEX** 15 **APP** 15 **PdV** 13 **MD** +1D4
Armure : 1d6+1 (heaume porté) Cuir et anneaux.
Armes : Epée large 70 %, dégâts 1d8+1+MD, PdS 20 ; Dague 50 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Bagarre 61 %, Baratin 43 %, Chercher 35 %, Ecouter 65 %, Esquive 45 %, Grimper 48 %, Sagacité 50 %, Scribe 50 %.

Traits Particuliers : la trentaine passée, 177 cm, 75 kg, aucun signe particulier, une étoile à huit branches, terminant chaque branche par une langue.
Passions Directrices : Loyauté (Guide de la Confrérie) 18.

Commentaires de VZ :
Sympathique idée de départ (je suis toujours attiré par les voyages entre les plans du Multivers et les rencontres décalées que cela implique).
Malheureusement, l'exploitation de cette bonne idée laisse un petit goût d'inachevé. Les descriptions de lieux et d'évènements sont bien trop succinctes. Il aurait été intéressant de les développer un peu (surtout qu'il y a encore de la marge pour atteindre la limite de caractères du concours).
L'option de proposer plusieurs employeurs fort différents aux PJs est aussi une bonne idée… mais pas toujours exploitée avec bonheur car cela ajoute au sentiment de « fouillis ».
Enfin, les fautes d'orthographe sont assez nombreuses.
En conclusion : bonne idée qui peut donner lieu à d'excellentes scènes et de nombreux développements « multiversels » mais malheureusement pas assez développée.